

Lunds universitet
Förlags- och bokmarknadskunskap
Institutionen för kulturvetenskaper
Handledare: Mikael Askander
Examinator: Sara Tanderup Linkis
2021-08-25

Lina Alfredsson
FBMK12

Den interaktiva barnboken

En jämförande undersökning av tryckta och digitala bilderböcker



LUNDS
UNIVERSITET

Abstract

This study examines potential similarities and differences between the interactivity in six children's books, published in physical and digital media. The literature included in this research is the hardcover version of *Hur gick det sen?*, the hardcover version of *Alice's Adventures in Wonderland: A Pop-up Adaption*, the mobile application *Känner du Pippi Långstrump?*, the mobile application *Vem bestämmer?*, the e-book version of *There's a Dragon in Your Book* and finally *The Little Mermaid – A Magical Augmented Reality Book* which consists of a hardcover book and a mobile application.

A comparative method is being used in order to analyze the interactivity between illustrations, texts, animations and audio. The analysis is based on two theoretical perspectives, edition philology and convergence culture, with the intention of enlightening how the interactive in printed books may change when converted into a digital medium. The result shows that while there are differences between the printed books and the digital mediums, the main purpose of the interactivity remains the same.

The hope of this study is to provide some insight regarding the digital trends in children's literature and to give the publishing industry an understanding of how to approach the digital changes in the literary field.

Keywords: Interactivity, children's books, edition philology, convergence culture, codex, digital medium, publishing industry

Nyckelord: Interaktivitet, barnböcker, editionsfilologi, konvergenskultur, codex, digitalt medium, förlagsmarknad

Innehållsförteckning

1. Inledning	4
1.1 Syfte och frågeställningar.....	5
1.2 Metod och material.....	6
1.3 Teori.....	9
1.3.1 Editionsfilologi	9
1.3.2 Konvergenskultur	10
1.4 Tidigare forskning	11
1.5 Bakgrund och definitioner.....	13
2. Analys	15
2.1 Presentation av böcker	15
2.2 Bild och animation – codex-bok och digitalt medium	17
2.2.1 Bild och animation – codex-bok med digital komplettering	20
2.3 Text och ljud – codex-bok och digitalt medium.....	21
2.3.1 Text och ljud – codex-bok med digital komplettering.....	24
2.4 Barnböckernas interaktivitet – likheter och skillnader mellan olika medier?	26
3. Avslutande diskussion	29
4. Källförteckning	31
Bilagor.....	36

1. Inledning

”Ditt barn ska läsa. Punkt. Låt det svida. Sen börjar livet.” Så skriver författaren och journalisten Jens Liljestrand i sin insändare ”Sluta gulla – det är dags att tvinga barnen att läsa” på *Expressens* kultursida. I artikeln diskuterar han hur intresset för läsning bland barn och ungdomar kraftigt har minskat. Han menar att genom att föräldrar ger sina barn tillgång till mobiler, surfplattor och datorer istället för att högläsa för dem riskerar barn och unga att bli teknikberoende.¹ Enligt Liljestrand är det de tekniska medierna som står i vägen för ungas läsning och han är inte ensam om denna åsikt. I ett blogginlägg skriver läraren Sara Bruun att hon håller med Liljestrand och menar att föräldrar måste ta sitt ansvar genom att ställa krav på att läsningen faktiskt sker.² Samtidigt är debattörerna Karin Linder och Johanna Nylander av en annan åsikt. I debattinlägget ”Läsning – så mycket mer än bara böcker” på *Aftonbladets* hemsida skriver de att datorspel inte står i konflikt med läsningen av traditionella böcker. De menar att de tekniska hjälpmedlen tvärtom kan locka barn och unga till läsning. De understryker även hur viktigt det är att unga får ta del av text i alla former, detta för att få tillgång till språket och fullt ut kunna delta i samhället.³

Det är tydligt att det råder delade meningar huruvida böcker i digitala medier främjar läsningen eller inte. Samtidigt lever vi i en digital miljö och oavsett vad man anser om digitaliseringen är det svårt att undgå den, vare sig i vardagen, på jobbet eller i skolan. Gamla medier möter nya och tar sig nya uttrycksformer. I Statens medieråds sammanställning *Småungar & medier 2019* konstaterar man att läsningen av böcker och tidningar successivt har minskat, medan den medieaktivitet som tydligast har ökat är spelande på mobilen.⁴ Det är däremot svårt att avgöra vilka långsiktiga konsekvenser den allt mer intensiva digitala medieanvändningen kan ge, oavsett om de är positiva eller negativa.⁵ Man kan vidare se i Svenska barnboksinstitutets (Sbi) bokprovningar att den digitala utgivningen har ökat.

¹ Jens Liljestrand, ”Sluta gulla – det är dags att tvinga barnen att läsa”, *Expressen*, publicerad 2020-09-20, hämtad från https://www.expressen.se/kultur/jens-liljestrand/sluta-gulla-det-ar-dags-att-tvinga-barnen-att-lasa/?fbclid=IwAR1G_cLERUrF8_VG56KGSd6G5hCh_gytLmIpRthudLFuh4EvdtpfSQC-CzE 2021-04-21.

² Sara Bruun, ”Tvinga eller locka – oavsett så måste vi se till att unga läser mer”, *Skolvärlden*, publicerad 2020-09-21, hämtad från <https://skolvärlden.se/bloggar/sara-bruun/tvinga-eller-locka-oavsett-sa-maste-vi-se-till-att-unga-laser-mer> 2021-04-21.

³ Karin Linder och Johanna Nylander, ”Läsning – så mycket mer än bara böcker”, *Aftonbladet*, publicerad 2017-07-02, hämtad från <https://www.aftonbladet.se/debatt/a/pqdyV/lasning--sa-mycket-mer-an-ba-bocker> 2021-04-21.

⁴ Statens medieråd, *Småungar & medier 2019*, publicerad 2019-09-10, hämtad från <https://www.statensmedierad.se/download/18.1ecdaa0017633a0d6666153/1607512034789/Småungar%20och%20medier%202019%20tillganglighetsanpassad.pdf> 2021-05-25, s. 9f.

⁵ *Småungar & medier 2019*, 2019, s. 3.

Begreppet Bokprovning är varumärkesskyddat av Sbi och innehåller dokumentationer och statistik av föregående års utgivning av barn- och ungdomsböcker. Det görs inga kvalitetsbedömningar av verken, utan syftet är att se till utgivningen som helhet och bredda den.⁶ I de senaste årens bokprovningar delar man upp den digitala utgivningen i olika kategorier där kategorin appar/spelmiljöböcker sticker ut. Till dessa räknas även hybridformer som interaktiva lärplattformar och böcker med tillhörande appar.⁷

Efter att ha läst de statistiska sammanställningarna och diskussionerna i artiklarna blev jag särskilt intresserad av de digitala interaktiva barnböckerna. Framför allt då det många gånger är svårt att veta var gränsen mellan en läsaserad app och spel ska dras. I nuläget är digitala barnböcker svåra att föra statistik över och frågan är huruvida debattörerna i artiklarna har gjort en korrekt bedömning eller inte och om de olika åsikterna kan tänkas påverka synen på den digitala interaktiva barnboken. Med detta som grund har jag därför valt att undersöka interaktiviteten i tryckta barnböcker och digitala barnböcker samt lyfta hur man inom förlags- och bokbranschen kan förhålla sig till denna typ av litteratur.

1.1 Syfte och frågeställningar

Syftet med uppsatsen är att undersöka den interaktiva barnboken som produkt och hur denna tar sig uttryck i olika medier. Detta för att försöka öka förståelsen för hur de digitala trenderna i samhället ser ut just nu och potentiellt kan komma att se ut i framtiden. Materialet analyseras även, i viss mån, utifrån ett historisk perspektiv då barnböcker i allt större utsträckning har gått från att publiceras i tryckta utgåvor till att publiceras i digitala utgåvor. Således utgår jag från följande frågeställningar:

- Finns det skillnader/likheter mellan de interaktiva funktionerna i de fysiska och digitala medierna? Om så är fallet, hur ser dessa ut?
- Hur kan man inom förlagsbranschen tänkas förhålla sig till utgivningen av digitala interaktiva barnböcker?

⁶ Svenska barnboksinstitutet, "Frågor och svar", hämtad från <https://www.barnboksinstitutet.se/faq/> 2021-06-08.

⁷ Svenska barnboksinstitutet, "Bokprovningsarkiv", hämtad från <https://www.barnboksinstitutet.se/bokprovning/arkiv/> 2021-05-25.

Med uppsatsen hoppas jag kunna bidra till att den digitala interaktiva barnboken får fortsatt uppmärksamhet inom forskningen av digital utgivning. Jag vill också citera Per S. Ridderstad:

Jag vill bara konstatera att om man intar den inte orimliga ståndpunkten att avsikten med en text har varit att publicera den, då är det det publicerade dokumentet som är den självklara grunden för fortsatt utgivning. Insikter i dokumentets, det fysiska föremålets, produktionshistoria, både den tekniska och den redaktionella, blir centrala och nödvändiga.⁸

Ridderstad menar här att boken är en produkt och en kommersiell vara. Både produktions- och marknadsvillkor påverkar bokens innehåll samt hur den utformas. Ett påstående som är värt att nämna då detta gäller all utgiven litteratur och därmed också materialet i denna uppsats.

1.2 Metod och material

I detta arbete genomförs en kvalitativ undersökning där intentionen är att jämföra de olika nivåerna av interaktiva funktioner i de utvalda verken. Dessa funktioner innefattar bild, animation, text och ljud. Syftet med avgränsningen är att enklare kunna utröna om interaktiviteten varierar beroende på vilka medier som används. Således är undersökningen komparativ och jag utgår från statsvetaren Thomas Denks definition av metoden. I sin bok *Komparativ metod – förståelse genom jämförelse* beskriver han hur komparativa studier kan appliceras inom statsvetenskapen. Han menar att det som kännetecknar komparativa studier är antagandet om att det finns likheter eller skillnader mellan, i detta fall, länder som studeras i syfte att förstå politik.⁹ Denk riktar in sig på ett statsvetenskapligt perspektiv, men då den komparativa metoden används inom många vetenskaper är den relevant även i detta sammanhang. Vidare utgår jag från den inriktning som Denk benämner för förklarande studier. Förklarande studier syftar till att kartlägga och förklara varför en situation ser ut på ett visst sätt. Studierna öppnar också upp för frågor som berör varför det finns likheter och/eller skillnader samt hur dessa kan uppstå.¹⁰ I detta arbete används de förklarande studierna för att undersöka hur interaktiviteten tar sig uttryck i tryckta böcker kontra digitala medier, med

⁸ Per S. Ridderstad, "Bokhistoriens roll i modern editionsfilologi", *Bokens materialitet: bokhistoria och bibliografi*, red. Mats Malm, Barbro Ståhle Sjönell och Petra Söderlund, Stockholm: Svenska Vitterhetssamfundet 2009, s. 12f.

⁹ Thomas Denk, *Komparativ metod – förståelse genom jämförelse*, Lund: Studentlitteratur 2002, s.7.

¹⁰ Denk, 2002, s. 12.

motiveringen att bilda en förståelse för hur de digitala trenderna i samhället kan tänkas ha påverkat mediernas interaktiva utformning. För att kunna jämföra de olika medierna utgår jag från två teorier, editionsfilologi och konvergenskultur. Jag återkommer till dessa i teoriavsnittet.

Materialet som analyseras består av sex titlar, där både tryckta böcker och appar ingår. Titlarna, som jag återkommer till längre fram, är valda och framtagna genom sökningar på internet. Bland annat har inspiration till val av titlar hämtats från bloggen Pappas appar, men sökningar har även gjorts direkt i App Store genom sökordet ”interaktiva barnböcker”. Därefter har titlarna valts efter tillgänglighet i App Store, på Akademibokhandeln och internetbokhandeln Adlibris. För att underlätta undersökningen behöver några begrepp redas ut då dessa förekommer genomgående i uppsatsen. När jag pratar om *böcker* menar jag *codex-boken*, vilket innebär pappersboken.¹¹ Mer ingående beskriver Johan Svedjedal *codex-boken* som en kombination av en *text* och ett *medium*. Således är en text en sekvens av alfanumeriska tecken (exempelvis bokstäver och skiljetecken) som bärs upp av ett medium, där ett medium i sin tur är något som både lagrar tecken och visar dem.¹² Hädanefter användes benämningen *codex-bok* som synonym till pappersbok eller tryckt bok. Förutom *codex-boken* användas även definitionen *verk*, vilket Ridderstad refererar till som något som binder samman ett kluster av dokument eller dokument som manifesterar en text.¹³ En ofta återkommande term är *interaktivitet* som, enligt Svenska Akademiens definition, innebär de funktioner som kan påverkas av användarna.¹⁴ Skolverket riktar snarare in sig på begreppet *interaktiv läsning* och beskriver detta som att läsaren interagerar med och engagerar sig i texten. Interaktiv läsning är inte enbart kopplad till skriven text utan inkluderar även bilder, filmer, foton, rörelser och liknande.¹⁵ Viktigt att poängtera är att termen interaktiv används inom flera områden och syftar på analoga funktioner såväl som digitala funktioner. Idag associerar många människor interaktivitet med sociala och digitala medier, något som bland

¹¹ Mikael Askander, *Poesier & kombinationer – Bruno K. Öijers intermediala poesi*, Lund: Institutionen för kulturvetenskap, Lunds universitet 2017, s. 27.

¹² Johan Svedjedal, ”Boken tiger, boken talar”, *Bokens materialitet: bokhistoria och bibliografi*, 2009, s. 28.

¹³ Ridderstad, 2009, s. 20.

¹⁴ Svenska Akademiens ordböcker, ”SAOL”, publicerad 2015, hämtad från <https://svenska.se/tre/?sok=interaktiv&pz=1> 2021-04-28.

¹⁵ Anniqa Sandell Ring, ”Interaktiv läsning av olika typer av texter”, Skolverket, hämtad från https://www.skolverket.se/download/18.22df6cdd172a07d4e6418c3/1597303601983/Artikel%207_Interaktiv-lasning_ABD.pdf 2021-04-28, s. 1f.

annat framgår av Svenska Akademiens ordlistas begreppsdefinition där interaktivitet beskrivs som en funktion i datasystem.¹⁶

Då undersökningen fokuserar på att lyfta fram eventuella skillnader och likheter mellan tryckta böcker och digitala medier har medvetna avgränsningar gjorts vad gäller material och undersökningens omfattning. Materialet analyseras enbart utifrån ett förlags- och konsumtionsperspektiv, vilket innebär att andra aktörer som bibliotek exkluderas. Digitaliseringen påverkar i hög grad biblioteken, men då materialet i detta fall betraktas som kommersiella produkter är biblioteksperspektivet inte aktuellt. Det material som undersöks är jämnt fördelat mellan tryckta böcker och digitala medier, med undantag av en bok som har ett digitalt tillägg. Titlarna är placerade i tre kategorier som har tilldelats rubrikerna ”codex-böcker”, ”digitala medier” och ”codex-bok med digital komplettering”. Materialet är begränsat till bilderböcker som riktar sig till barn i åldrarna 0–6 år eftersom det är inom detta åldersspann som barn börjar lära sig att läsa och utveckla sin läsförståelse. Här ingår också svenska och engelska titlar eftersom den interaktiva variationen i de engelska utgåvorna är något större än i de svenska. Därmed anser jag att dessa är relevanta att inkludera i analysen då syftet främst är att undersöka böckernas faktiska interaktiva funktioner. En ytterligare anledning till valet av engelska titlar är att det i Sverige ges ut en del barnböcker på engelska samt att jag vill knyta an till uppfattningen om att språket ska vara tillgängligt för alla barn och unga.

Inom kategorin ”codex-böcker” ingår *Hur gick det sen?* (1952) av Tove Jansson. Boken är införskaffad på Akademibokhandeln och är en så kallad hålbok. Detta då varje uppslag har utklippta figurer som gör att delar av illustrationerna på nästa sida blir synliga, eller integreras med illustrationen på den aktuella sidan. Jag har även valt *Alice's Adventures in Wonderland: A Pop-up Adaptation* (forts. *Alice's Adventures in Wonderland*) (2003) som Robert Sabuda har adapterat från Lewis Carrolls ursprungliga verk. Sabudas bok är en popup-bok där varje uppslag har avancerade vikningar som vecklas ut till tredimensionella figurer när boken är uppslagen. Boken är importerad från USA och är därför införskaffad från Adlibris eftersom den inte finns att tillgå på biblioteket.

I kategorin ”digitala medier” har jag valt att undersöka *Känner du Pippi Långstrump?* (2011) som ursprungligen är skriven av Astrid Lindgren, men som i app-versionen är utvecklad och utgiven av Filimundus AB. Boken är en så kallad bokapp och innehåller flera

¹⁶ Svenska Akademiens ordböcker, 2015, hämtad från <https://svenska.se/tre/?sok=interaktiv&pz=1> 2021-04-28.

spelfunktioner som dyker upp allt eftersom historien fortgår. Jag hittade information om appen på bloggen Pappas appar och baserat på recensionen valde jag att inkludera den i undersökningen.¹⁷ Appen är nerladdad i App Store till iPad och undersöks utifrån detta medium. Den andra digitala boken som studeras är *Vem bestämmer?* (2012) av Stina Wirsén. Boken går att läsa i appen ”Vem?” som innehåller ytterligare sju böcker i samma serie. Även denna app är nerladdad till iPad. Slutligen har jag valt att undersöka en e-bok med titeln *There's a Dragon in Your Book* (2018) som är skriven av Tom Fletcher. Då boken också är publicerad som en tryckt upplaga är e-boken utformad på liknande sätt. Just denna version av e-boken är nerladdad till iPad via Amazons Kindle och undersöks därför i Kindle-appen.

Den sista boken, *The Little Mermaid – A Magical Augmented Reality Book* (forts. *The Little Mermaid*) (2016), är placerad i kategorin ”codex-bok med digital komplettering”. Originalberättelsen är skriven av Hans Christian Andersen och ges ut av företaget Books & Magic. Att titeln är placerad i en egen kategori beror på att det rör sig om en tryckt bok med en digital utökning i form av en tillhörande app. Boken kan dock läsas utan det digitala tillägget, men intentionen är att den ska läsas tillsammans med appen som gör det möjligt för läsaren att se animerade bilder. Den tryckta boken är införskaffad från Adlibris och appen är nerladdad till iPad. Jag återkommer med en mer detaljerad beskrivning av de ovan nämnda verken i analysdelen.

1.3 Teori

1.3.1 Editionsfilologi

Den första teorin är en inriktning hämtad från det mer övergripande fältet bokhistoria. I sin bok *Introduction to Book History* försöker David Finkelstein och Alistair McCleery definiera vad bokhistoria är, hur forskare inom bokhistoria studerar böcker, tryck och text samt vad man kan lära sig genom att använda bokhistoriska metoder. De menar att bokhistoriker försöker förstå vilken plats som böcker och läsning har i människors liv och i samhället som helhet – utifrån ett historiskt perspektiv, nutida perspektiv och även ett framtida perspektiv.¹⁸ Eftersom bokhistoria är ett brett forskningsfält utgår jag från ett editionsfilologiskt perspektiv, som Per S. Ridderstad belyser i *Bokens materialitet: Bokhistoria och bibliografi*. Editionsfilologin syftar till att kartlägga källäget och textrelationerna, oberoende av vilket

¹⁷ Daniel Wieselberg, ”Känner du Pippi Långstrump? – Interaktiv bilderbok med spel och berättarröst”, Pappas appar, publicerad 2011-11-25, hämtad från <https://www.pappasappar.se/kanner-du-pippi-langstrump/> 2021-05-31.

¹⁸ David Finkelstein och Alistair McCleery, *An Introduction to Book History*, 2:a uppl. Abingdon: Routledge 2013, s.4.

syfte en utgåva har. Här handlar det om primära källor som är materiella, eller tecken lokaliserade på en fysisk yta. Enkelt uttryckt handlar editionsfilologi om förhållandet mellan text och medium.¹⁹ I sin studie understryker han även hur digitala medier gör det möjligt att se hur texter förändras genom olika fysiska presentationer, samtidigt som digitaliseringen i sig bidrar till att texter ändras.²⁰ Då jag bland annat analyserar olika bokmedier med ett historiskt perspektiv i åtanke anser jag att Ridderstads editionsfilologiska perspektiv passar bra i undersökningen.

1.3.2 Konvergenskultur

Ett ytterligare perspektiv som används i analysen är Henry Jenkins studier kring konvergenskultur. I sin bok *Konvergenskultur: där gamla och nya medier kolliderar* förklarar han konvergens som flödet mellan medieplattformar, samarbetet mellan olika mediebranscher och rörligheten hos mediepubliken som ständigt söker nya upplevelser. Begreppet konvergens används för att beskriva teknologiska, industriella, kulturella och sociala förändringar beroende på vems perspektiv man utgår från.²¹ Jenkins refererar till statsvetaren Ithiel de Sola Pool som mediekonvergensens profet och hur han troligtvis var den första att behandla konvergensbegreppet som en förändrande kraft inom medieindustrin. Pool menar att vissa kommunikationsteknologier i större utsträckning än andra stödjer diversifiering och deltagande, men även att ny teknologi möjliggör att ett och samma innehåll kan spridas genom olika kanaler. Enligt Pool leder detta till att mottagandet hos konsumenterna påverkas och kan anta flera olika former.²²

Jenkins tar även upp filmtrilogin *The Matrix* som ett exempel på transmedialt berättande. Transmediala berättelser sträcker sig över flera medieplattformar som tillsammans utgör ett helhetskoncept. Jenkins menar att i idealfallet introducerar varje medium en berättelse via exempelvis film och som sedan utvidgas genom TV, romaner, serietidningar och spel. Varje del måste stå på egna ben så det inte krävs att man måste spela spelet för att kunna förstå filmen eller vice versa. I fallet med *Matrix*-fenomenet ställer franchisen höga krav på konsumenterna som själva måste engagera sig i att hitta information på nätet. Berättelsen är så

¹⁹ Ridderstad, 2009, s. 14.

²⁰ Mats Malm, Barbro Ståhle Sjönell och Petra Söderlund, "Förord", *Bokens materialitet: bokhistoria och bibliografi*, s. 8.

²¹ Henry Jenkins, *Konvergenskultur: där gamla och nya medier kolliderar*, 2:a uppl. Göteborg: Daidalos 2012, s. 15.

²² Jenkins, 2012, s. 21f.

omfattande och integrerar flera produkter vilket leder till att den inte kan begränsas till enbart ett medium. Förutom filmerna har det även producerats ett antal tecknade serier på internet, animerade kortfilmer och datorspel som alla ingår i berättelsens tidslinje.²³ Baserat på sina studier beskriver Jenkins konvergenskultur som en rörelse där mediespecifikt innehåll går mot innehåll som flödar över flera olika mediekanalet och kommunikationssystem. Samtidigt som antalet sätt att få tillgång till medieinnehållet ökar.²⁴

Eftersom stora delar av analysen berör hur medier förändras och integreras är Henry Jenkins teori om konvergenskultur högst relevant i denna undersökning.

1.4 Tidigare forskning

I detta avsnitt presenteras forskning som berör barnboken generellt samt resultat från undersökningar gällande barn och ungas läsning och läsvanor. Studier kring digitala barnböcker, och framför allt appar, är i dagsläget begränsade. Den forskning som framför allt finns att tillgå är statistiska sammanställningar som fokuserar på användningen av digitala medier snarare än mediernas faktiska funktioner och utformning.

Läsarnas marknad, marknadens läsare: en forskningsantologi. SOU 2012:10 är en litteraturutredning som tillsattes av regeringen år 2011 i syfte att analysera litteraturens ställning och utvecklingstendenser. I utredningen undersöks även barn och ungas läs- och medievanor samt om användningen av medier kan tänkas påverka ungas läsförmåga.²⁵

I *Småungar & medier 2019* redovisar Statens medieråd resultaten från 2018 års undersökning av medievanorna bland barn i åldrarna 0–8 år. Undersökningens underlag består av enkäter som bland annat innehåller frågor om vårdnadshavarnas inställning till barnens medieanvändning, medieinnehåll och skadlig mediepåverkan. En tydlig tendens som man kan urskilja, i förhållande till tidigare studier, är att användningen av vissa medieformer förekommer redan i de lägre åldrarna.²⁶

I Svenska Förläggarföreningens undersökning *Läsandets årsringar* från 2020 har litteratursociologer undersökt och kommit fram till att den nöjesbetonade läsningen har

²³ Jenkins, 2012, s. 102f.

²⁴ Jenkins, 2012, s. 251.

²⁵ Nordicom, *Läsarnas marknad, marknadens läsare: en forskningsantologi. SOU 2012:10*, red. Ulla Carlsson och Jenny Johannisson, publicerad 2012, hämtad från https://www.nordicom.gu.se/sites/default/files/publikationer-hela-pdf/lasarnas_marknad_marknaden_lasare.pdf 2021-05-20, s. 7.

²⁶ *Småungar & medier 2019*, 2019, s. 6 och 8.

minskat och att det förekommer en bristande läsförmåga bland elever i skolan.²⁷ Utgångspunkten för rapporten är relativt smal och samtidsinriktad. De frågor som berörs gäller hur läsning och läsvanor har förändrats under de senaste decennierna och man undersöker också om de förändrade läsvanorna är relaterade till den mediala utvecklingen som sker inom andra områden än det litterära.²⁸

Resultaten från rapporterna ligger inte till grund för analysen då denna undersökning främst fokuserar på den interaktiva barnboken som produkt, men bör likväl nämnas då det görs undersökningar gällande digital barnlitteratur.

När det kommer till barnboken och vilken plats denna har i samhället har både Ulla Rhedin och Lena Kåreland forskat noggrant i ämnet. I sin doktorsavhandling *Bilderboken – på väg mot en teori* presenterar Ulla Rhedin flera infallsvinklar på bilderboksanalysen. I den reviderade upplagan från 2001 tar Rhedin fram teorier som syftar till att användas för diskussioner om bilderboken som ett eget forskningsområde, men även som konstform. Hon menar att den moderna bilderboken som konstform många gånger har ett nära släktskap med andra konstarter, som exempelvis film och teater. I avhandlingen presenteras även en historisk överblick av bilderbokens utveckling och bilderbokens roll på marknaden. I denna analys används Rhedins bilderboksbegrepp, med vilket hon avser en bok av begränsat omfång som i ett skönlitterärt syfte berättar en historia genom en kombination av text och bild. Detta innebär att minst en bild per uppslag ska förekomma. Vidare omfattar Rhedins definition alla bilderböcker som bygger på en framställning av bilder, med eller utan språktext, knuten till en bok- eller förpackningsform.²⁹

I *Barnboken i samhället* fokuserar Lena Kåreland på hur den fysiska boken möter konkurrens från andra medier som exempelvis film, internet och datorspel samtidigt som intresset för läsning minskar. Studien är framför allt inriktad på nutida förhållanden och en utgångspunkt är hur läsningen av traditionella böcker kan uppfattas i förhållande till andra medier som omger barn och unga. Kåreland lägger stort fokus på barns läsvanor, men även hur användningen av övriga medier än den tryckta boken ser ut.³⁰ I *Skönlitteratur för barn och unga – Historik, genrer, termer, analyser* riktar Kåreland in sig på litteraturvetenskapliga

²⁷ Svenska Förläggarföreningen, *Läsandets årsringar*, red. Anna Nordlund och Johan Svedjedal, publicerad 2020-09-15, hämtad från https://www.forlaggare.se/sites/default/files/lasandets_arsringar_0.pdf 2021-05-20, s. 5.

²⁸ *Läsandets årsringar*, 2020, s. 7.

²⁹ Ulla Rhedin, *Bilderboken – på väg mot en teori*, 2: uppl. Stockholm: Alfabeta 2001 (1992), s. 17.

³⁰ Lena Kåreland, *Barnboken i samhället*, 2: uppl. Lund: Studentlitteratur 2013.

teorier och metoder som hon använder för att analysera och diskutera barnlitterära texter. Hon ger en historisk översikt av barnbokens framväxt och hur den kan tänkas komma att utvecklas i framtiden.³¹ Även i denna bok diskuterar Kåreland barns läsvanor och refererar till skolverkets definition av läsning. I läroplanen innebär läsning att eleverna med hjälp av skönlitteratur, olika slags texter och medier ska lära känna sin omvärld, sina medmänniskor och sig själva. Skönlitteratur i sin tur jämförs med andra typer av texter samt film och medier.³² Kåreland definierar läsning som något utöver avkodningen av den skrivna texten, medan läsning enligt Svenska Akademiens ordbok snarare definieras som den handling där blicken löper längs textraderna för att tillägna sig innehållet.³³ I denna uppsats används Kårelands definition av läsning, men även Svenska Akademiens ordböckers benämning diskuteras.

Rhedins och Kårelands studier som berör barnbokens historia och hur den tar sig uttryck i en digital miljö används som grund i denna uppsats. Här är även Rhedins perspektiv på bilderboken som en egen konstform relevant.

1.5 Bakgrund och definitioner

För att ge en bild av hur förlags- och bokbranschen förhåller sig till digitaliseringen och digital utgivning i dagsläget kan det vara värt att nämna nyhetssajten ”Boktugg”. Hemsidan har publicerat ett antal artiklar som diskuterar och problematiserar digitaliseringen inom bokbranschen. Bland annat skriver Tina Back i artikeln ”Debatt: Det farliga feltänket – när förlagen inte vet vad de säljer” att den svenska bokindustrin genomgår samma process som film- och musikindustrin tidigare har gjort. I och med digitaliseringen skapas det djupgående förändringar och fysiska tryckta böcker kan nu mera säljas som immateriella läs- och lyssningstjänster. Hon ifrågasätter hur bokbranschen ska klara av den rådande situationen på marknaden när de personer som är mest insatta inte själva förstår de förändringar som digitaliseringen medför.³⁴ I en annan artikel, ”Bokbranschens digitalisering: Gjorde jag ett strategiskt misstag för tio år sedan”, skriver Sölve Dahlgren hur digitaliseringen kraftigt har

³¹ Lena Kåreland, *Skönlitteratur för barn och unga – Historik, genrer, termer, analyser*, Lund: Studentlitteratur 2015.

³² Kåreland, 2015, s. 198.

³³ Svenska Akademiens ordböcker, ”Svensk ordbok”, publicerad 2021, hämta från <https://svenska.se/so/?sok=läsa&pz=4> 2021-08-15.

³⁴ Tina Back, ”Debatt: Det farliga feltänket – när förlagen inte vet vad de säljer”, Boktugg, publicerad 2018-10-22, hämtad från <https://www.boktugg.se/2018/10/22/debatt-det-farliga-feltanket-nar-forlagen-inte-vet-vad-de-saljer/> 2021-05-03.

påverkat utgivningen, framför allt vad gäller skönlitteraturen. Han nämner även populära plattformar och digitala tjänster på den amerikanska marknaden som erbjuder digital läsning, eller lyssning, och där gränsen mellan bok och spel är svårdefinierad. Samtidigt understryker han att pappersböcker kommer att vara fortsatt viktiga i framtiden, men de kommer inte längre att vara viktigast.³⁵

Enligt Sbi:s bokprovning från årgångarna 2017, 2018 och 2019 är det svårt att samla in statistik vad gäller den digitala utgivningen, detta då definitionen av digital utgivning är oklar. Svårigheten ligger i vilken typ av verk som ska anses höra till utgivningen och om exempelvis appar och spel baserade på välkända karaktärer från barnböcker bör räknas med. Däremot följer de utvecklingen inom området.³⁶ I de ovan nämnda årgångarna delar Sbi upp den digitala utgivningen i fyra förenklade kategorier vilka är följande: e-böcker, ljudböcker, digital litteratur och appar/spelmiljöböcker.³⁷ I bokprovningen från 2018 konstaterar gästföreläsaren Ann Steiner att det sker en kraftig uppgång i utgivningen av e-böcker och ljudböcker inom den digitala barn- och ungdomsutgivningen.³⁸ I bokprovningen från 2019 visar istället Svenska Förläggarföreningens och Svenska Bokhandelsföreningens årliga försäljningsstatistik att de digitala abonnemangstjänsterna står för den stora ökningen av försäljningen av digital barn- och ungdomslitteratur.³⁹

Då det digitala materialet i denna undersökning består av både appar och e-böcker är det värt att förklara vad dessa begrepp innebär. International Data Group (IDG) definierar en *applikation* som ett datorprogram avsedd för informationshämtning.⁴⁰ Vidare beskriver IDG begreppet *app* (förkortning för applikation) som ett program som är avsett för smart mobil

³⁵ Sölve Dahlgren, ”Bokbranschens digitalisering: Gjorde jag ett strategiskt misstag för tio år sedan?”, Buktugg, publicerad 2019-12-20, hämtad från <https://www.boktugg.se/2019/12/20/bokbranschens-digitalisering-gjorde-jag-ett-strategiskt-misstag-for-tio-ar-sedan/> 2021-05-03.

³⁶ Svenska barnboksinstitutet, *Bokprovning på Svenska barnboksinstitutet: En dokumentation – Årgång 2017*, publicerad 2018, hämtad från <https://www.barnboksinstitutet.se/wp-content/uploads/2018/09/2017-års-utgivning-dokumentation.pdf> 2021-05-05, s. 15.

³⁷ *ibid.*

³⁸ Svenska barnboksinstitutet, *Bokprovning på Svenska barnboksinstitutet: En dokumentation – Årgång 2018*, publicerad 2019, hämtad från <https://www.barnboksinstitutet.se/wp-content/uploads/2019/03/Dokumentation-2019.pdf> 2021-05-05, s. 7.

³⁹ Svenska barnboksinstitutet, *Bokprovning på Svenska barnboksinstitutet: En dokumentation – Årgång 2019*, publicerad 2020, hämtad från https://www.ur.se/mb/pdf/Arbetsblad/217000-217999/217746-2_BokprovningDokumentation.pdf 2021-05-05, s. 7.

⁴⁰ International Data Group, ”applikation”, publicerad 2021-05-20, hämtad från <https://it-ord.idg.se/ord/applikation/> 2021-08-10.

eller surfplatta.⁴¹ Sbi förklarar *e-böcker* som slutna digitala filer som framför allt består av text. Däremot förekommer det varianter såsom e-boksbilderböcker, utökade e-böcker (vilket innebär att något är tillagt till originalutgåvan) och multimediala e-böcker (som betyder att det förutom texten lagts till minst två andra element, exempelvis bild och ljud).⁴²

2. Analys

2.1 Presentation av böcker

Codex-böcker

Hur gick det sen? är en hålbok skriven av Tove Jansson. Boken är producerad i tjockare papper, vilket gör den relativt slittålig och passar bra till yngre barn. Varje uppslag har utklippta hål där man kan se delar av illustrationerna på nästa sida och således länkas handlingen samman. Interaktiviteten är framför allt tydlig i de utklippta hålen då läsaren kan hitta dessa genom de avvikande färgerna och motiven eller genom att känna på uppslagen. Det finns även möjlighet för barnen själva att rita i boken (se bilaga 1.d).

Alice's Adventures in Wonderland är en popup-bok utförd och illustrerad av konstnären Robert Sabuda. Inlagan betsår av sex uppslag som är producerade i kartong i syfte att stabilisera vikningarna. De vikta papperskreationerna bildar tredimensionella figurer i olika storlekar. Figurernas material varierar från genomskinligt tjockare papper till krossad sammet och skapar en illusion av blänkande porslin och djurpälisar (se bilaga 2.b). Vikningarna har dessutom vissa rörelsemekanismer som innebär att läsaren kan påverka hur de rör sig beroende på hur snabbt man öppnar och stänger boken. Själva berättelsen går att läsa i foldrar som innehåller både text och mindre vikningar.

Digitala medier

Känner du Pippi Långstrump? är en bokapp som är utgiven och utvecklad av Filimundus. I appen återfinns både originalberättelsen från 1947 och Ingrid Vang Nymans illustrationer. Det är möjligt att få berättelsen uppläst, här av Johanna Westman. Man kan välja om man vill ha texten uppläst när man läser eller spelar, men det går också att stänga av ljudet helt. Appen kan vändas i två skärmlägen, vertikalt och horisontellt. I det vertikala läget är bild och text tillgängligt, vilket innebär att man kan läsa själv både med eller utan berättarrösten (se bilaga

⁴¹ International Data Group, ”app”, publicerad 2020-10-12, hämtad från <https://it-ord.idg.se/ord/app/> 2021-08-10.

⁴² *Bokprovning på Svenska barnboksinstitutet: En dokumentation – Årgång 2017, 2018*, s. 15.

3.a). Vänder man däremot till det horisontella skärmläget försvinner texten och enbart bild och ljud finns med (se bilaga 3.b). I detta läge är bilderna animerade, till skillnad från i det vertikala läget, och läsaren måste själv lista ut vilka föremål eller karaktärer som är rörliga då det inte ges några ledtrådar. I det interaktiva läget kan barnen även spela spel, rita och flytta på objekt som kan ge ifrån sig ljud.

Den andra interaktiva boken i den digitala kategorin är Stina Wirséns bok *Vem bestämmer?* som är utgiven av Bonnierforlagen och går att läsa i appen ”Vem?”. Själva appen fungerar som ett bibliotek där man kan köpa och ladda ner de titlar man vill läsa, men däremot är den första boken *Vem bestämmer?* gratis. Man kan välja mellan att själv läsa boken eller att få den uppläst av författaren. Uppläsningen är kombinerad med automatisk sidvändning och det går att stänga av uppläsningen var man än befinner sig i berättelsen. I det tysta läget uppfattas boken nästan som en tryckt bilderbok då den visuella utformningen liknar hur man vänder blad i en fysisk bok (se bilaga 4.c).

Den sista boken i den digitala kategorin är e-boken *There's a Dragon in Your Book* som är skriven av Tom Fletcher och illustrerad av Greg Abbott. E-boken är i detta fall nerladdad till iPad och undersöks utifrån formatet på surfplattan. Fletchers bok innehåller inga direkta digitala interaktiva moment kopplade till berättelsen, utan den interaktivitet som förekommer är möjligheten att markera och förstora texten. Detta görs genom att dubbelklicka på skärmen och sedan enkelklicka för att flytta fram markeringen. Genom texten blir läsaren instruerad att utföra vissa moment, som att exempelvis peka på illustrationerna, blåsa på skärmen eller skaka surfplattan (se bilaga 5.a). E-boken innehåller inga ljudeffekter eller animerade illustrationer och läsaren behöver därför använda sin fantasi för att ge berättelsen liv.

Codex-bok med digital komplettering

The Little Mermaid är placerad i en egen kategori då verket består av både en tryckt bok och en tillhörande app. Originaltexten är skriven av Hans Christian Andersen, men däremot har företaget Books & Magic moderniserat och anpassat språket för nutida läsare. Den tryckta boken är producerad i tjockare kartong som bidrar till att uppslagen ligger jämnt med underlaget. Boken i sig är inte interaktiv eftersom den enbart består av text och illustrationer, utan interaktiviteten uppnås först genom att man scannar bilderna med appen (se bilaga 6.a, 6.b och 6.c). Det finns totalt åtta illustrationer som går att scanna via surfplattans kamera. På sidan visas då en tredimensionell rörlig bild av motivet som läsaren på olika sätt kan interagera med. Det går även att röra sig runt 3D-bilderna och uppleva dem från flera vinklar.

Både rörelser och ljudeffekter förekommer och varje illustration, eller snarare scen, innehåller ett antal uppdrag eller minispel som ger belöningar i form av guldmynt samt diamanter. Belöningarna som man får under berättelsens gång samlas i en virtuell skattkista som går att öppna via den sista illustrationen i boken. I appens menyrad kan man se de tvådimensionella illustrationerna som återfinns i boken samt få åtkomst till sitt personliga konto för att hantera sina poäng och prestationer.

Analysen fokuserar på verkens innehåll och aspekter som bokomslag samt appikoner analyseras därför inte. Det som undersöks är framförallt relationen mellan bild, animation, text och ljud.

2.2 Bild och animation – codex-bok och digitalt medium

Lena Kåreland förklarar definitionen av *bild* som den visualiserande berättelsen.⁴³ I detta sammanhang innebär det de tecknade illustrationerna som förekommer i bilderböckerna. Med *animation* menas rörliga bilder som framställts med hjälp av ett datorprogram. SAOL definierar animering som ”framställning av tecknad film”.⁴⁴ Animering innefattar däremot inte bara digitala rörliga bilder utan även den process där man skapar en illusion av att livlösa objekt, som teckningar och modeller, rör sig.⁴⁵ I denna undersökning är animeringen kopplad till de rörliga bilderna i de digitala medierna.

I *Hur gick det sen?* framgår det tydligt att illustrationerna står i centrum, detta då de täcker alla uppslag i boken. Interaktiviteten är framför allt kopplad till bilderna tack vare att de utklippta hålen sammanlänkar illustrationerna på nästkommande- och föregående sida. Majoriteten av bilderna är mycket detaljerade och det kan tänkas att barnläsaren behöver känna på uppslagen för att hitta hålen på respektive sida. Samtidigt innehåller boken många starka färger som kompletterar varandra och ger en ledtråd om var hålen finns. Däremot varierar de utklippta hålen i storlek och färgerna är därför inte alltid tillräckliga för att leda läsaren vidare till nästa sida. Beroende på hur hålen är placerade på uppslagen skapas även tredimensionella effekter i bilderna. Ett exempel på detta är uppslagen där det är möjligt att se igenom till två bakomliggande illustrationer (se bilaga 1.b och 1.c). Dessa integreras med

⁴³ Kåreland, *Skönlitteratur för barn och unga – Historik, genrer, termer, analyser*, 2015, s. 69.

⁴⁴ Svenska Akademiens ordböcker, ”Svenska Akademiens ordlista”, publicerad 2015, hämtad från <https://svenska.se/saol/?id=0062812&pz=5> 2021-07-22.

⁴⁵ Oxford Web Studio, ”Vad är animering”, publicerad uppgift saknas, hämtad från <https://www.oxfordwebstudio.com/sv/vet-du/vad-ar-animering> 2021-07-22.

bilden på det aktuella uppslaget och läsaren får en bildlig beskrivning om vad det är som hänt i historien på föregående sida, samtidigt som de får en indikation om vad som kommer att hända på nästa uppslag. Därmed skapas också ett djup rent estetiskt på ett helt annat sätt än vad det kanske gör i en bok med hela sidor.

En annan tydlig interaktiv aspekt är att det på ett uppslag finns möjlighet för barnen att rita en egen bild och på så sätt själva bidra till historien. Liknande funktion går att finna i *Känner du Pippi Långstrump?* i appens interaktiva läge. Vid flera tillfällen i berättelsen kan barnen antingen rita en egen bild eller färglägga efter färdiga mallar. Bilderna sparas automatiskt och blir en del av bakgrunden i illustrationerna. Som tidigare nämnts är bilderna animerade, dock rör det sig om relativt enkel animering då man har använt sig av originalillustrationerna och kombinerat dessa med rörelsefunktioner. Även om bilderna innehåller många interaktiva funktioner är de ur ett estetiskt perspektiv mer tvådimensionella än i jämförelse med *Hur gick det sen?*. I *Känner du Pippi Långstrump?* finns det däremot flera möjligheter för läsaren, eller kanske snarare användaren, att utforska och hitta dolda funktioner. Samtidigt går det inte att känna variationer i bildernas textur eftersom man är begränsad till surfplattans skärmyta och de interaktiva funktionerna blir kanske därför inte lika uppenbara som i fallet med *Hur gick det sen?*. Här är också Ridderstads teori om editionsfilologi intressant, då denna fokuserar på att kartlägga textrelationerna.⁴⁶ I det interaktiva läget finns det ingen direkt koppling till texten och animationerna står därför för sig själva, förutsatt att uppläsningsfunktionen är avstängd. Således fungerar berättelsen mer som ett spel och man kan ifrågasätta huruvida appen kan räknas som ett litterärt verk. Däremot menar Ridderstad att textens grafiska utseende är betydelsebärande och om en skriven text förutsätts representera ett materiellt verk, i detta fall överföringen från tryckt bok till digitalt medium, blir de materiella egenskaperna inte relevanta.⁴⁷ Med denna utgångspunkt kan man argumentera för att *Känner du Pippi Långstrump?* bör erkännas som litteratur med utökade spelfunktioner.

Appen innehåller också text som enbart är tillgänglig i det vertikala läget, men här är illustrationerna statiska. Mycket av interaktiviteten försvinner och utformningen påminner därför mer om en e-bok. Något som också gäller för *Vem bestämmer?* och *There's a Dragon in Your Book*. I appen *Vem bestämmer?* är bilderna i sig inte interaktiva. Berättelsens karaktärer är enkelt utformade och är placerade mot en helt vit bakgrund. Det förekommer

⁴⁶ Ridderstad, 2009, s. 14.

⁴⁷ Ridderstad, 2009, s. 18.

ingen animation kopplad till bilderna, utan den funktionen återfinns i visualiseringen av hur boksidan vänds i en codex-bok (se bilaga 4.c). Det finns även en uppspelningsfunktion som tillåter att appen själv vänder blad och möjlighet att stänga av berättarrösten. Man kan därför konstatera att bilderna är statiska och deras funktion är att komplettera appens interaktiva funktioner, vilka är den inspelade berättarrösten och den automatiska sidvändningen. Det kan vara värt att nämna att den tryckta upplagan av boken inte är interaktiv då funktionerna inte är tillgängliga i en codex-bok. Troligtvis är originalet inte publicerat i avseende att fungera som en interaktiv barnbok, utan funktionerna är en efterkonstruktion som är anpassad till det digitala mediet. På liknande sätt fungerar *There's a Dragon in Your Book* som är en e-boksversion av den tryckta upplagan och de interaktiva funktioner som tillkommit är anpassade till det digitala mediet. Liksom i *Vem bestämmer?* är bilderna inte interaktiva och fungerar även i detta fall som ett komplement till texten. Det förekommer inga animationer eller automatiska funktioner och läsaren måste själv gå vidare till nästa sida genom att klicka eller dra med fingret över skärmen. Däremot finns möjligheten att dubbelklicka på skärmen och markera delar av texten för att tydliggöra var man befinner sig i berättelsen. När det gäller bilderna är de relativt enkelt utformade och illustrerar specifika scener som är kopplade till texten. Syftet med boken är att barnen själva ska använda sin kreativitet genom att exempelvis skaka boken eller blåsa på boksidorna (eller som i detta fallet iPaden) och det är framför allt här som interaktiviteten tar sig uttryck.

Som konstaterat är illustrationerna i både *Vem bestämmer?* och *There's a Dragon in Your Book* återhållsamma och blir nästan statiska i relation till *Hur gick det sen?* och *Känner du Pippi Långstrump?*. Man kan tänka sig att de digitala medierna öppnar upp för en större varierad användning av interaktiva funktioner, men så är inte fallet med de digitala versionerna av *Vem bestämmer?* och *There's a Dragon in Your Book*. Tvärtom är interaktiviteten mer begränsad än i adaptationen av *Alice's Adventures in Wonderland*. I denna bok är det bilderna, eller vikningarna, som står i fokus. Då det rör sig om en popup-bok är den tredimensionella effekten given. Vikningarna varierar från mycket avancerade till enklare utformningar. Bilderna består av utklippta delar som huvudsakligen är i kartong, men det förekommer även material som krossad sammet och papper i laminat. Barnen kan därför utforska bilderna genom att känna på materialet och dra i flikar, samtidigt som de visuellt kan upptäcka många nya detaljer eftersom de tredimensionella bilderna går att observera från olika vinklar. Det finns inga animationer kopplade till bilderna, något som förefaller naturligt eftersom det inte rör sig om en bildframställning i digital form. Man kan däremot tänka sig att

bildernas rörelsemekanismer fyller motsvarande funktion som animeringen i *Känner du Pippi Långstrump?* och *The Little Mermaid*, dock utan spelfunktionerna. Genom att öppna och stänga bokuppslagen kan barnen påverka bildernas rörelser och skapa en illusion av att karaktärerna gestikulerar med armarna eller att ett objekt förflyttar sig. Det som är utmärkande för de tredimensionella bilderna i codex-boken är texturen. Läsarna kan känna skillnader i materialet när de rör vid bilderna, något som inte går att återskapa i digitala medier. Som exempelvis med appen *Känner du Pippi Långstrump?* är användaren begränsad till surfplattans skärm. Den blanka ytan har alltid samma textur och även om de digitala medierna gör det möjligt att levandegöra illustrationerna genom animationer kan man inte återskapa känslan av olika material.

2.2.1 Bild och animation – codex-bok med digital komplettering

Det kanske mest intressanta exemplet i denna undersökning är *The Little Mermaid* som både består av tvådimensionella bilder i en codex-bok och tredimensionella animerade bilder i en tillhörande app. Boken i sig innehåller inga interaktiva element, utan det är först i kombination med appen som interaktiviteten uppstår. Rent innehållsmässigt förekommer det mer omfattande och längre text. Däremot räknas fortfarande boken som en bilderbok om man utgår från Rhedins bilderboksdefinition. Hon menar att det måste finnas minst en bild per uppslag för att boken ska kategoriseras som en bilderbok.⁴⁸ Detta stämmer in på *The Little Mermaid* om man räknar med de mindre svartvita bilderna som integreras med texten. Bilderna som är illustrerade i färg och täcker hela uppslag återfinns bara på åtta av totalt trettiofyra sidor i boken. Anledningen till detta är troligtvis för att begränsa det digitala materialet i appen. Genom appen blir de statiska illustrationerna animerade när de scannas via surfplattans kamera och det är även i detta läge som barnen kan påverka samt interagera med berättelsen. På liknande sätt som med *Känner du Pippi Långstrump?* består varje scannad bild av minispel som ger olika belöningar. Animationerna är relativt avancerade och man kan, med hjälp av surfplattan, förflytta sig runt animationerna för att se dem ur olika vinklar och på så sätt hitta fler objekt att trycka på. I det avseendet delar *The Little Mermaid* vissa likheter med *Alice's Adventures in Wonderland* då båda verken innehåller tredimensionella bilder som är rörliga och som fysiskt går att flytta sig runt. Däremot möjliggör de digitala medierna att bilderna levandegörs genom animering och är således inte bundna till en fast struktur, som de annars är i en codex-bok. Det krävs dock att kameran riktas mot och fokusera på illustrationen

⁴⁸ Rhedin, 2001, s. 17.

i boken, annars försvinner animationen i appen. Således är appen beroende av codex-boken och kan inte användas självständigt, förutom i de fall som användarna vill titta på de tvådimensionella illustrationerna som förekommer i boken. Bokillustrationerna går då att finna i appens bildgalleri.

Redan här kan man se hur de olika verken är en del av konvergenskulturen. Både *Vem bestämmer?* och *There's a Dragon in Your Book* är ursprungligen codex-böcker som också publicerats i digitala medier. Berättelserna är dessutom återberättade på ett sätt som liknar codex-bokens berättarteknik, men med vissa digitala tillägg. När det kommer till de resterande verken innehåller de alla kända karaktärer som redan publiceras och produceras i olika medier. Berättelserna är därför allmänt kända och karaktärerna kan introduceras i flera medier utan att vara direkt beroende av texten. Här uppstår det Jenkins kallar för ett transmedialt berättande, då varje berättelse sträcker sig över flera medieplattformar och tillsammans utgör en värdefull helhet.⁴⁹ Även om berättelserna är fristående är karaktärerna en del av vardera mycket större franchise eller varumärke. I detta fall är det också möjligt att utgå från ett editionsfilologiskt perspektiv för att kartlägga relationen mellan text och medium, men även för att studera hur digitaliseringen bidrar till att texter förändras. Eftersom materialet i undersökningen är bilderböcker kan man tänka sig att det handlar om en relation mellan text och bild samt ljud och animation. Nästa avsnitt kommer därför behandla delarna text och ljud.

2.3 Text och ljud – codex-bok och digitalt medium

Det bör förtydligas att detta avsnitt enbart fokuserar på text som det teckensystem som bär fram innehållet. Man talar ibland om det vidgade textbegreppet och Lena Kåreland skriver bland annat om detta i sin bok *Skönlitteratur för barn och unga – Historik, genrer, termer, analyser*. Hon menar att även bilder bär fram ett innehåll och kan därför definieras som en text. Detta synsätt grundar sig i vår tids användande av flera olika medier, som exempelvis spel och film, där texterna utgörs av en kombination av bild, ord och ljud.⁵⁰ Vidare innebär ljud i detta sammanhang förinspelat ljud som röster, musik och ljudeffekter.

Texten i *Hur gick det sen?* är uppbyggd av två olika typsnitt, nämligen skrivstil och textad skrift i versaler. Troligtvis har man valt, i de modernare upplagorna, att behålla

⁴⁹ Jenkins, 2012, s. 103.

⁵⁰ Kåreland, *Skönlitteratur för barn och unga – Historik, genrer, termer, analyser*, 2015, s. 121.

typsnitten från originalutgåvan som publicerades 1952 för att bevara den konstnärliga känslan. Då texten är handskriven integreras text och bild med varandra och bildar tillsammans ett estetiskt helhetskoncept. Boken kan därför snarare uppfattas som ett konstverk än enbart en berättelse. Det kan däremot tänkas att texten försvårar för barn som lär sig att läsa eftersom skrivstil inte används i samma utsträckning på 2020-talet som det gjorde under 1950-talet. Sannolikt var skrivstil inget hinder för barn som läste boken då den publicerades första gången och man kan även tänka sig att variationen mellan skrivstil och textad skrift hade ett pedagogiskt syfte för att underlätta inläringen. Sett ur ett nutida perspektiv kan dock texten exkludera barn som i högre utsträckning blir beroende av en vuxen läsare.

Det finns ingen ljuduppspelning kopplad till boken, men däremot kan en vuxen högläsare motsvara en förinspelad röst som i de digitala medierna. I sin avhandling beskriver Ulla Rhedin hur bilderboken förmedlas och direktupplevs genom själva läsakten. Berättelsen når läsaren, eller åhöraren, med hjälp av en högläsande äldre person.⁵¹ *Hur gick det sen?* är därmed en bok som gör att barnläsaren är mer beroende av en vuxen, än exempelvis bokapparna *Känner du Pippi Långstrump?* och *Vem bestämmer? I Känner du Pippi Långstrump?* kan man få texten uppläst, men däremot är inte texten synlig i det interaktiva läget. Här kan barnen lyssna på berättelsen samtidigt som de interagerar med bilderna som dessutom spelar upp ljudeffekter när man klickar på de olika objekten. Förutom berättarrösten finns det även inspelade repliker till Tommy och Annika som bland annat används för att förklara spelreglerna i minispelen. Dessutom spelas den instrumentala version av låten ”Här kommer Pippi Långstrump” i bakgrunden i appens meny. Musiken och ljudeffekterna spelas upp samtidigt som berättarrösten vilket innebär att flera ljud kan förekomma samtidigt. I appens vertikala läge förekommer text och samma illustrationer i stillbilder. Detta innebär att det vertikala läget mer påminner om sidan i en codex-bok och man kan fundera på huruvida appen kan kategoriseras som en bok, ett spel eller en form av hybrid. Även det vertikala läget har en uppspelningsfunktion av berättelsen och barnen är därför inte beroende av en vuxen högläsare som i fallet med *Hur gick det sen?*. Detta innebär inte att det inte finns möjlighet för en vuxen att läsa för barnen då uppläsningfunktionen går att stänga av. Utifrån Ridderstads editionsfilologiska perspektiv, som berör överföringen av lingvistiska texter till immateriella verk, kan man också observera hur förhållandet mellan text och medium förändras beroende på appens olika lägen.⁵² I det interaktiva läget förekommer ingen skriven text och det finns

⁵¹ Rhedin, 2001, s. 136.

⁵² Ridderstad, 2009, s. 18.

därför ingen relation mellan text och bild, förutsatt att uppspelningen av berättarrösten är avstängd. Den muntliga berättelsen står däremot i relation till de animerade bilderna som också kan fungera helt oberoende av berättarrösten. I det vertikala läget står istället text, bild och ljud i relation till varandra oavsett om det gäller den förinspelade berättarrösten eller en extern vuxen högläsare. Det kan också uppstå en situation där interaktiviteten saknas helt när berättarrösten är avstängd i det vertikala läget.

Vem bestämmer? fungerar på likande sätt i det avseendet att barnläsaren inte nödvändigtvis är beroende av en vuxen högläsare. Appen tillåter att man ställer in uppspelning av berättelsen och automatisk sidvändning. Berättarrösten är den enda ljudinspelning som är kopplad till berättelsen, men liksom med *Känner du Pippi Långstrump?* kan uppläsarfunktionen stängas av och alternativt kan en vuxen läsa högt för barnen. Det är tydligt att berättelsen riktar sig till mindre barn då både text och bild är enkelt utformade. Texten bygger på direkt tilltal och är därför beroende av bilderna. Vanliga uppmaningar som ”Titta” och frågor som ställs direkt till barnläsaren illustreras med hjälp av karaktärernas handlingar samt ansiktsuttryck. Bilderna går i sin tur att uppleva utan texten och kan sägas vara centrala för berättelsen, medan det är texten i kombination med uppläsningen och den automatiska sidvändningen som gör appen interaktiv. Samtidigt kan man se likheter med codex-boken när appen är inställd på det icke-interaktiva läget, något som också gäller för e-boken *There's a Dragon in Your Book*.

There's a Dragon in Your Book är en digitalt återgiven version av codex-boken och innehåller inga tekniska utökningar i form av inspelad berättarröst, musik eller andra ljudeffekter. I likhet med *Vem bestämmer?* är texten i e-boken beroende av illustrationerna. Texten vänder sig till läsaren genom direkt tilltal, uppmaningar eller uppmaningar som bygger på omvänd psykologi och det är främst via texten som interaktiviteten uppstår. Bilderna kan därmed ses som ett komplement vars syfte är att illustrera följderna av barnens handlingar (se bilaga 5.b). Till skillnad från de övriga verken finns det inga interaktiva element som kan påverkas i det digitala mediet, utan barnen uppmanas istället att föreställa sig olika objekt som sedan används i berättelsen. Det förekommer även uppmaningar som leder till fysisk handling, exempelvis att barnen ska blåsa på sidan, skaka boken eller ge karaktären en high five. Av texten kan man utläsa att berättelsen ursprungligen är tänkt att läsas i ett codex-bokformat, något som framgår av specifika ordval som inte är anpassade till e-boksversionen. Bland annat står det skrivet att läsaren ska vända blad och skaka på boken, vilket är uttryck som kanske inte stämmer överens när man talar om ett tekniskt medium utan

snarare syftar på en pappersbok. Det är troligtvis inget större hinder för barn att förstå budskapet eftersom många är vana användare av digitala medier, samtidigt som de kommer i kontakt med pappersböcker. Utifrån ett editionsfilologiskt perspektiv kan man säga att textens innebörd förändras när berättelsen flyttas till ett digitalt medium. Man kan däremot, i enlighet med Ridderstad, förutsätta att den skrivna texten representerar det materiella verket.⁵³ Således går inte textens budskap förlorat, men det framgår dock tydligt att den ursprungliga boken inte är skriven för ett digitalt medium.

Om man studerar texten i *Alice's Adventures in Wonderland* är textomfånget relativt omfattande med tanke på att det är de tredimensionella bilderna som står i centrum. Man har däremot valt att korta ner Carrolls originalberättelse och detta beror troligtvis på att det ska finnas tillräckligt med utrymme på uppslagen så att texten inte konkurrerar med bilderna. Något som tyder på att texten är underordnad bilderna utmärks av de separata texthäften som är placerade i kanterna på varje uppslag. Det finns dessutom vikta bilder i häftena som är kopplade till händelser och omnämnda objekt i berättelsen, medan de större bilderna på vardera uppslag illustrerar mer kända scener. Man kan tänka sig att denna diskreta placering av texten beror på att *Alice i underlandet* är en allmänt känd berättelse som används flitigt i olika medier. Barnen är därför inte beroende av den skrivna berättelsen för att kunna förstå vad bilderna illustrerar. Precis som med *Hur gick det sen?*, *Vem bestämmer?* och *There's a Dragon in Your Book* finns det inget förinspelat ljud eller några ljudeffekter som är kopplade till boken och det krävs därför en vuxen högläsare i de fall barnen inte kan läsa själva. De ljud som däremot kan förekomma är när vikningarna fälls upp eller ner, men detta är naturliga ljud som beror på att det uppstrå friktion mellan materialen. Därmed räknas inte ljudeffekterna in i kategorin ljud eftersom de inte är avsiktliga tillägg.

2.3.1 Text och ljud – codex-bok med digital komplettering

Som tidigare konstaterats är *The Little Mermaid* ett intressant verk eftersom det består av en kombination av två olika medier. Texten går enbart att återfinna i codex-boken och tar upp en större del av uppslagen än illustrationerna. Språket har moderniserats, men i grunden har man försökt vara trogen H. C. Andersens originalberättelse i den mån det går. Därmed finns det vissa likheter mellan *The Little Mermaid* och *Alice's Adventures in Wonderland* vad gäller användningen av redan kända berättelser som förmedlas genom innovativa medier. Man kan ifrågasätta huruvida texten är för avancerad för yngre barn då längre texter kräver större

⁵³ Ridderstad, 2009, s. 18.

koncentration från läsaren. Barnen kan därför bli beroende av att en vuxen läser för dem. Samtidigt rör det sig om en känd berättelse som många barn redan är bekanta med och de kan istället lägga mer fokus på de digitala funktionerna i appen. Det finns inga ljudeffekter kopplade till codex-boken, utan det är först i kombination med appen som ljudet blir tillgängligt. Ljudeffekterna är främst kopplade till appens spelfunktioner och innefattar ljud som uppstår när man pekar med markören på olika objekt eller när ett minispel är avklarat. Det förekommer även bakgrundsljud som varierar beroende på den scen som spelas upp. Några exempel på detta är ljudeffekter som illustrerar vågor, fiskmåsar och kanonkulor. Det går även att spela upp ljud eller läten genom att interagera med karaktärerna. Därmed kan man se vissa likheter med *Känner du Pippi Långstrump?* då båda apparna har inspelade röster till karaktärerna, men där skillnaden är att karaktärerna i *Pippi Långstrump* har hela repliker. Vidare innehåller *The Little Mermaid*-appen bakgrundsmusik som spelas upp när ett spel eller en nivå är avklarad. Musikslingan är genomgående i hela appen. På grund av att verket består av två medier som tillsammans utgör en helhet kan man säga att det uppstår en relation mellan text och bild som är kopplad till codex-boken samt en ytterligare relation mellan ljud och animation i appen. Det är först när boken och appen används tillsammans som relationen mellan bild, animation, text och ljud är aktuell och en relation mellan analogt och digitalt medium uppstår.

För att sammanfatta kan man säga att de ovan nämnda medierna är olika beroende av text, bild, ljud och animation. Eftersom verken per definition räknas som bilderböcker är de alla beroende av bilder i kombination med text. Kåreland definierar bilderboken som ett flermedialt medium där historien, som bygger på ord, behöver bli berättad på ett så effektivt sätt som möjligt. Hon menar att detta sker med hjälp av det formmässiga, av bilderna och layouten. I bilderböcker för små barn läses oftast texten högt och bilderboken blir därför en kombination av tre berättelseformer, nämligen bilden, texten och det muntliga.⁵⁴ Dessa berättelseformer förekommer i alla verken, men i *Känner du Pippi Långstrump?*, *Vem bestämmer?* och *The Little Mermaid* finns det ytterligare en nivå av berättarteknik i form av förinspelade berättarröster och ljudeffekter samt animationer. Vidare är det enbart i *Känner du Pippi Långstrump?* och *The Little Mermaid* som alla fyra berättartekniker används och sålunda uppstår en relation mellan text, bild, ljud och animation. Man bör dock notera att *The Little Mermaid* är en kombination av en codex-bok och ett digitalt medium där det krävs att

⁵⁴ Kåreland, *Skönlitteratur för barn och unga – Historik, genrer, termer, analyser*, 2015, s. 72f.

de används tillsammans för att denna relation ska uppstå, medan alla funktioner är samlade på ett och samma ställe i *Pippi Långstrump*-appen.

2.4 Barnböckernas interaktivitet – likheter och skillnader mellan olika medier?

Baserat på jämförelserna i de tidigare avsnitten kan man konstatera att det finns skillnader i hur interaktiviteten tar sig uttryck i de olika medierna. Samtidigt kan man också se många likheter, troligtvis då bilderboken till sin natur innehåller interaktiva element. För att återkoppla till kategoriindelningen som berörs i avsnittet ”presentation av böcker” syftar denna till att urskilja om det finns utmärkande drag i interaktiviteten i codex-böckerna respektive de digitala medierna. Kategorin ”codex-bok med digital komplettering” ses i detta fall som en hybrid och medierna studeras separat och hur de i kombination fungerar som en helhet. Det som är utmärkande för codex-böckerna är att de är begränsade till pappersformatet och därför rent fysiskt bara består av text och bild, vilket även gäller för pappersboken *The Little Mermaid*. Man bör notera att det inte är omöjligt att codex-böcker kan utökas med förinspelade ljud och tecknade animationer, något som däremot inte förekommer i detta urval av titlar. På så sätt möjliggör de digitala medierna att flera berättartekniker eller interaktiva funktioner tillämpas i samma medium. Det är dock inte givet att tekniken utnyttjas fullt ut och som i fallet med *There's a Dragon in Your Book* används bara kombinationen av text och bild. Interaktiviteten står inte i direkt anslutning till verket utan sker utanför boken när barnen utför specifika handlingar efter textens instruktioner. E-boken är därför en digital version av codex-boken och fungerar på liknande sätt, men där skillnaden ligger i bokmediet som används. *There's a Dragon in Your Book* kan därför anses vara mindre avancerad än exempelvis *Alice's Adventures in Wonderland* som består av mycket avancerade tredimensionella bilder i papper. Även *Vem bestämmer?* har en begränsad uppsättning interaktiva funktioner som troligtvis beror på att den riktar sig till små barn och inte bör innehålla för många distraherande moment.

Det digitala medium som innehåller alla fyra funktioner, text, bild, ljud och animation, är *Känner du Pippi Långstrump?* och appen kan nästan ses som en kombination av ett spel och en bok. *The Little Mermaid*-appen i kombination med codex-boken kan även den anses innehålla alla fyra funktioner, men då verket består av två medier innebär det också att vardera medium ges olika förutsättningar. Appen är helt beroende av bokens illustrationer och

har, som självständigt medium, fler likheter med ett spel snarare än en bok. Man kan diskutera huruvida verket egentligen bör betraktas som ett spel med hänsyn till att appen innehåller spelinriktade funktioner som minispel och belöningar. Frågan är om appen avleder uppmärksamheten från själva berättelsen i codex-boken. Likaså kan man fundera över om *Känner du Pippi Långstrump?*-appen bör räknas som ett spel eller en bok. Även om det interaktiva läget gör det möjligt att lyssna på berättelsen samtidigt som barnen spelar och utforskar kan det finnas en risk att de lägger större fokus på spelet än själva berättelsen. Detta gäller däremot inte enbart för de digitala medierna och man kan av samma anledning diskutera om *Alice's Adventures in Wonderland* kan betraktas som ett konstverk istället för enbart en bok. Med konst menas här bildkonst, vilket Svenska Akademiens ordböcker definierar som den verksamhet som syftar till att framkalla känslomässig eller tankemässig inlevelse. Detta innefattar ofta måleri, musik och litteratur.⁵⁵ Ulla Rhedin konstaterar i sin avhandling att bilderboken till sin natur är estetisk då valet av bokens yttre baseras på ett konstnärligt ställningstagande som väcker vissa förväntningar hos läsaren.⁵⁶ Man kan därmed betrakta bilderna i *Alice's Adventures in Wonderland* som en egen konstform, separat från texten, då tekniken som används är så pass avancerad att vikningarna inte fullt ut är anpassade för små barn. Trots att de tredimensionella bilderna är tillverkade i tjockare papper är de fortfarande ömtåliga och bör hanteras varsamt. Frågan är då om boken egentligen riktar sig till barn och om bilderna helt enkelt drar uppmärksamheten från berättelsen.

För att återknyta till Henry Jenkins teori om konvergenskultur kan man tydligt se att bilderböckerna i denna undersökning speglar den tid de publiceras i. I likhet med Jenkins exempel av *Matrix*-fenomenet är verken producerade och nyproducerade i en tid av snabba förändringar och kulturellt mångfald.⁵⁷ Flera av verken kan även benämnas för, det Jenkins kallar, transmediala berättelser. Transmedialt berättande innebär att samma berättelse förmedlas och sträcker sig över flera medieplattformar där varje ny del utgör en viktig del av en helhet.⁵⁸ Exempel på detta är *Hur gick det sen?*, *Känner du Pippi Långstrump?*, *Alice's Adventures in Wonderland* och *The Little Mermaid* som alla är kända berättelser och produceras i flera olika medier. Karaktärerna används flitigt i allt från nyproducerade böcker

⁵⁵ Svenska Akademiens ordböcker, "Svensk ordbok", publicerad 2021, hämtad från <https://svenska.se/so/?sok=konst&pz=4> 2021-08-15.

⁵⁶ Rhedin, 2001, s. 145.

⁵⁷ Jenkins, 2012, s. 130.

⁵⁸ Jenkins, 2012, s. 103.

till filmer, spel, leksaker och diverse kringprodukter. En trolig förklaring till att man i de ovan nämnda verken kan lägga större fokus på spelfunktioner och bildkonst beror på att karaktärerna redan är allmänt kända. Sannolikheten att barnläsarna redan kommit i kontakt med berättelserna via film eller andra medier är relativt hög och de kan därför läsa av och förstå illustrationernas budskap utan den skrivna eller muntliga texten. I sin studie hävdar Jenkins, i likhet med Ridderstad, att det finns ekonomiska motiv bakom det transmediala berättandet och att innehåll som flödar mellan ett flertal medieplattformar är oundvikligt.⁵⁹ Majoriteten av titlarna i denna undersökning har publicerats i både en fysisk upplaga och en digital upplaga, med undantag av *Alice's Adventures in Wonderland* som är tillverkad med hjälp av en specifik teknik som inte går att överföra digitalt. *The Little Mermaid* avviker också från denna tendens då verkets kommersiella idé grundar sig på en kombination av två separata medier. Man kan tänka sig att det sker en form av egen marknadsföring av titlarna då de figurerar i flera medier samtidigt och därmed kan locka flera typer av läsare. Codex-böckerna och de digitala medierna kan erbjuda läsarna varierande upplevelser och öppnar upp för nya tolkningar av texten, trots att ursprungsberättelsen är den samma oavsett medium.

För att återgå till skillnaderna och likheterna mellan de fysiska och digitala medierna bör man placera bilderboken i ett historisk perspektiv för att kunna få en bild av hur interaktiviteten tar sig uttryck i en digital samtid. Bland annat studerar Lena Kåreland barnlitteraturen ur ett historiskt perspektiv. Hon menar att barnlitteraturen som genre historiskt sett kan ses som ett självständigt fält, eller en autonom litterär kategori åtskild från vuxenlitteraturen. Ursprungligen var barnlitteraturens främsta roll pedagogisk och barnbokens ideologi var länge knuten till barnets uppfostran. Till följd av detta var böckernas innehåll och värderingar av större betydelse jämfört med de estetiska och konstnärliga utformningarna.⁶⁰ En av de tidigaste välkända bilderböckerna är *Orbis pictus (Världen i bilder)* som utkom 1658. Boken skrevs av pedagogen Johann Amos Comenius som verkade för att förbättra både skolundervisningen och läroböckerna.⁶¹ Ulla Rhedin skriver i sin avhandling att *Orbis picture* kan betraktas som en lärobok i latin då verket innehåller över 150 bilder med tillhörande text och begreppsförklaringar.⁶² Sett ur ett nutida perspektiv konstaterar Kåreland att dagens barn redan i tidig ålder har en stor vana vid flera typer av medier. Hon pekar på forskning som

⁵⁹ Jenkins, 2012, s. 111.

⁶⁰ Kåreland, *Skönlitteratur för barn och unga – Historik, genrer, termer, analyser*, 2015, s. 16.

⁶¹ Kåreland, *Skönlitteratur för barn och unga – Historik, genrer, termer, analyser*, 2015 s. 73.

⁶² Rhedin, 2001, s. 29.

visar att barn är väl insatta och engagerade i populärkultur samt medier såsom datorspel och tv-program.⁶³ Vidare konstaterar Kåreland att boken bara är ett av flera medier som barn och ungdomar kommer i kontakt med. Många bildmedier har framhållits som ett hot mot boken och läsningen, men det finns studier som bland annat visar på att tv inte har haft en negativ inverkan på läsandet som många först trott.⁶⁴ Huruvida läsningen verkligen påverkas positivt eller negativt är i denna undersökning inte möjligt att säga, men det går att konstatera att de interaktiva funktionerna i de digitala bilderböckerna fyller en motsvarande funktion som i de fysiska pappersböckerna. Även om dagens barnböcker inte har samma fokus på barns uppfostran som den äldre barnlitteraturen innehåller de moderna böckerna fortfarande pedagogiska inslag. De interaktiva funktionerna i bilderböckerna syftar ofta till att barnen ska lära sig något, exempelvis komma ihåg mönster och koppla ihop bild med ljud. Flera funktioner som bild, text och muntliga berättelser som var aktuella förr kan därför anses ha överförs till de digitala medierna i takt med att litteraturen har digitaliserats. Således fyller de interaktiva funktionerna i codex-böckerna och de digitala medierna i grunden samma funktion, men tar sig olika uttryck. Däremot kan digitaliseringen bidra till att flera funktioner tillämpas samtidigt och användningen av avancerade animationer är begränsade till de digitala medierna. De digitala funktionerna är emellertid inte något som alltid tillämpas, vilket också framgår av verken i denna undersökning.

3. Avslutande diskussion

För att återknyta till debattartiklarna i inledningen är det självklart svårt att avgöra hur den digitala litteraturen påverkar barn och ungas läsning, men som det också har konstaterats ökar den digitala utgivningen. Barn och unga är dessutom flitiga medieanvändare och kommer troligtvis i kontakt med texter främst via digitala medier. Det kan därför finnas anledning att, ur ett förlagsperspektiv, satsa på en digital utgivning då det finns en given läsekrets. Hur man inom förlagsbranschen kan förhålla sig till utgivningen av digital interaktiv barnlitteratur är inte helt enkelt att svara på, men som materialet i denna undersökning visar fyller de interaktiva funktionerna i både tryckta böcker och digitala medier likvärdiga syften. En fördel med att satsa på digitala barnböcker är att man kan locka barn som vanligtvis inte läser, eller får böcker lästa för sig, och bidra till att litteraturen tillgängliggörs. Man bör dock ha med i

⁶³ Kåreland, *Barnboken i samhället*, 2013, s. 93.

⁶⁴ Kåreland, *Barnboken i samhället*, 2013, s. 73.

beräkningen att digitaliseringen likaväl kan exkludera som den kan inkludera eftersom det krävs att användaren har tillgång till tekniska hjälpmedel som smartphones och surfplattor samt strömtillförsel och internet. Detta hindrar dock inte att de digitala medierna kompletterar den mer traditionella litteraturen och kan istället anses vidga läsarnas och konsumenternas valmöjligheter.

Huruvida förlagen bör satsa på digital utgivning av barnböcker är upp till dem själva och beroende på om förlaget är ett allmänutgivande förlag eller ett nischat förlag kan det vara en mer eller mindre lönsam verksamhet. Utgår man från ett allmänutgivande förlag kan det vara positivt att ge ut digitala barnböcker jämsides med den fysiska bokutgivningen. Dels på grund av möjligheten att nå en bredare målgrupp, dels då det uppstår en form av egen marknadsföring av verken eftersom samma titel förekommer i flera medier. Troligtvis har större förlag relativt bra förutsättningar att anlita teknikföretag som krävs vid utvecklingen av interaktiva appar. Något som kanske är svårare för mindre förlag med en mer begränsad utgivning. Däremot krävs det specialinriktade företag som ger ut mer teknikbaserad litteratur, som exempelvis Books & Magics utgivning av *The Little Mermaid*, eftersom spel- och apputveckling ligger utanför förlagens verksamhet. Som i fallet med *The Little Mermaid* är bokens koncept så pass unikt att det blir svårt att ställa i relation till den utgivning som traditionella förlag har. Verket kan dock ses som en indikator på att codex-boken och digitala medier många gånger samverkar.

Materialet i denna undersökning är mycket begränsat och kan därför inte ge en helhetsbild över hur utvecklingen av digitala interaktiva barnböcker ser ut i allmänhet. Förhoppningen är att undersökningen ska inspirera till vidare forskning inom ämnet och genom att studera barnböckernas faktiska interaktiva funktioner i traditionella pappersböcker och digitala medier kunna ge en bild av åt vilket håll utvecklingen går. Tekniken är i ständig utveckling med snabbt skiftande trender och det finns därför all anledning att kartlägga samt noga följa utvecklingen även på förlags- och bokmarknaden.

Avslutningsvis bör det noteras att det i ett digitalt samhälle med snabba förändringar kan vara fördelaktigt för förlagen att följa och vara öppna för de trender som råder på marknaden. Det är naturligtvis inte lätt att sia om hur framtiden kommer att se ut, men man kan anta att den tryckta boken fortsatt kommer ges ut vid sidan av de digitala medierna och kanske i kombination ta sig nya uttrycksformer.

4. Källförteckning

Primära källor

Andersen, Hans Christian, *The Little Mermaid – A Magical Augmented Reality Book* (P. Davis, övers.), Danmark: Books & Magic 2016.

Bonnierforlagen AB 2012, *Vem?*, version 2.0.5, mobilapplikation, <https://apps.apple.com/se/app/vem/id512903486>, hämtat den 2021-04-23.

Books & Magic/ Folkenberg Aps 2016, *Mermaid*, version 1.1.3, mobilapplikation, <https://apps.apple.com/us/app/the-little-mermaid/id1082390516>, hämtat den 2021-04-23.

Fletcher, Tom, *There's a Dragon in Your Book*, London: Puffin Books 2018, E-bok.

Jansson, Tove, *Hur gick det sen?*, ny utg. Helsingfors: Förlaget 2019 (1952).

Jenkins, Henry, *Konvergenskultur: där gamla och nya medier kolliderar*, 2:a uppl. Göteborg: Daidalos 2012.

Malm, Mats, Ståhle Sjönell, Barbro och Söderlund, Petra (red.), *Bokens materialitet: bokhistoria och bibliografi*, Stockholm: Svenska Vitterhetssamfundet 2009.

Sabuda, Robert, *Alice's Adventures in Wonderland: A Pop-up Adaptation*, London: Simon and Schuster 2003.

Salikon förlag/ Filmundus AB 2011, *Känner du Pippi Långstrump?*, version 1.3, mobilapplikation, <https://apps.apple.com/se/app/känner-du-pippi-långstrump/id469914018>, hämtat den 2021-04-23.

Tryckta källor

Askander, Mikael, *Poesier & kombinationer – Bruno K. Öijers intermediala poesi*, Lund: Institutionen för kulturvetenskap, Lunds universitet 2017.

Denk, Thomas, *Komparativ metod – förståelse genom jämförelse*, Lund: Studentlitteratur 2002.

Finkelstein, David och McCleery, Alistair, *An Introduction to Book History*, 2:a uppl. Abingdon: Routledge 2013.

Kåreland, Lena, *Barnboken i samhället*, 2:a uppl. Lund: Studentlitteratur 2013.

Kåreland, Lena, *Skönlitteratur för barn och unga – Historik, genrer, termer, analyser*, Lund: Studentlitteratur 2015.

Rhedin, Ulla, *Bilderboken – påväg mot en teori*, 2:a uppl. Stockholm: Alfabeta 2001 (1992).

Otryckta källor

Back, Tina, ”Debatt: Det farliga feltänket – när förlagen inte vet vad de säljer”, Buktugg, publicerad den 2018-10-22, <https://www.boktugg.se/2018/10/22/debatt-det-farliga-feltanket-nar-forlagen-inte-vet-vad-de-saljer/>, hämtat den 2021-05-03.

Books & Magic, ”The book that comes alive”, <https://booksandmagic.com>, hämtat den 2021-08-07.

Bruun, Sara, ”Tvinga eller locka – oavsett så måste vi se till att unga läser mer”, Skolvärlden, publicerad den 2020-09-21, <https://skolvarlden.se/bloggar/sara-bruun/tvinga-eller-locka-oavsett-sa-maste-vi-se-till-att-unga-laser-mer>, hämtat den 2021-04-21.

Carlsson, Ulla och Johannisson, Jenny (red.), *Läsarnas marknad, marknadens läsare: en forskningsantologi. SOU 2012:10*, Nordicom, publicerad 2012, https://www.nordicom.gu.se/sites/default/files/publikationer-hela-pdf/lasarnas_marknad_marknaden_lasare.pdf, hämtat den 2021-05-20.

Dahlgren, Sölve, ”Bokbranschens digitalisering: Gjorde jag ett strategiskt misstag för tio år sedan?”, Boktugg, publicerad 2019-12-20, <https://www.boktugg.se/2019/12/20/bokbranschens-digitalisering-gjorde-jag-ett-strategiskt-misstag-for-tio-ar-sedan/>, hämtat den 2021-05-03.

International Data Group, ”app”, publicerad den 2020-10-12, <https://it-ord.idg.se/ord/app/>, hämtat den 2021-08-10.

International Data Group, ”applikation”, publicerad den 2021-05-20, <https://it-ord.idg.se/ord/applikation/>, hämtat den 2021-08-10.

Liljestrand, Jens, ”Sluta gulla – det är dags att tvinga barnen att läsa”, *Expressen*, publicerad den 2020-09-20, https://www.expressen.se/kultur/jens-liljestrand/sluta-gulla-det-ar-dags-att-tvinga-barnen-att-lasa/?fbclid=IwAR1G_cLERUrF8_VG56KGSd6G5hCh_gytLmIpRthudLFuh4EvdtpfSQC-CzE, hämtat den 2021-04-21.

Linder, Karin och Nylander, Johanna, ”Läsning – så mycket mer än bara böcker”, *Aftonbladet*, publicerad den 2017-07-02, <https://www.aftonbladet.se/debatt/a/pqdyV/lasning--sa-mycket-mer-an-bara-bocker>, hämtat den 2021-04-21.

Nordlund, Anna och Svedjedal, Johan (red.), *Läsandets årsringar*, Svenska Förläggarföreningen, publicerad 2020-09-15, https://www.forlaggare.se/sites/default/files/lasandets_arsringar_0.pdf, hämtat den 2021-05-20.

Oxford Web Studio, ”Vad är animering?”, publicerad uppgift saknas, <https://www.oxfordwebstudio.com/sv/vet-du/vad-ar-animering>, hämtat den 2021-07-22.

Sandell Ring, Annika, ”Interaktiv läsning av olika typer av texter”, Skolverket, publiceringsdatum uppgift saknas, https://www.skolverket.se/download/18.22df6cdd172a07d4e6418c3/1597303601983/Artikel%207_Interaktiv-lasning_ABD.pdf, hämtat den 2021-04-28.

Statens medieråd, *Småungar & medier 2019*, publicerad 2019-09-10, <https://www.statensmedierad.se/download/18.1ecdaa0017633a0d6666153/1607512034789/Småungar%20och%20medier%202019%20tillganglighetsanpassad.pdf>, hämtat den 2021-05-25.

Svenska Akademiens ordböcker, ”Svenska Akademiens ordlista”, publicerad 2015, <https://svenska.se/saol/?id=0062812&pz=5>, hämtat den 2021-07-22.

Svenska Akademiens ordböcker, ”SAOL”, publicerad 2015, <https://svenska.se/tre/?sok=interaktiv&pz=1>, hämtat den 2021-04-28.

Svenska Akademiens ordböcker, ”Svensk ordbok”, publicerad 2021, <https://svenska.se/so/?sok=läsa&pz=4>, hämtat den 2021-08-15.

Svenska Akademiens ordböcker, ”Svensk ordbok”, publicerad 2021, <https://svenska.se/so/?sok=konst&pz=4>, hämtad den 2021-08-15.

Svenska barnboksinstitutet, *Bokprovning på Svenska barnboksinstitutet: En dokumentation – Årgång 2017*, publicerad 2018, <https://www.barnboksinstitutet.se/wp-content/uploads/2018/09/2017-års-utgivning-dokumentation.pdf>, hämtat den 2021-05-05.

Svenska barnboksinstitutet, *Bokprovning på Svenska barnboksinstitutet: En dokumentation – Årgång 2018*, publicerad 2019, <https://www.barnboksinstitutet.se/wp-content/uploads/2019/03/Dokumentation-2019.pdf>, hämtat den 2021-05-05.

Svenska barnboksinstitutet, *Bokprovning på Svenska barnboksinstitutet: En dokumentation – Årgång 2019*, publicerad 2020, https://www.ur.se/mb/pdf/Arbetsblad/217000-217999/217746-2_BokprovningDokumentation.pdf, hämtat den 2021-05-05.

Svenska barnboksinstitutet, ”Bokprovning/arkiv”, publiceringsdatum uppgift saknas, <https://www.barnboksinstitutet.se/bokprovning/arkiv/>, hämtat den 2021-05-25.

Svenska barnboksinstitutet, ”Frågor och svar”, publiceringsdatum uppgift saknas, <https://www.barnboksinstitutet.se/faq/>, hämtat den 2021-06-08.

Wieselberg, Daniel, ”Känner du Pippi Långstrump? – Interaktiv bilderbok med spel och berättarröst”, Pappas appar, publicerad 2011-11-25, uppdaterad 2017-03-09, <https://www.pappasappar.se/kanner-du-pippi-langstrump/>, hämtat den 2021-05-31.

Bilaga 1. Hur gick det sen?

Samtliga bilder består av fotografier samt skärmdumpar och är tagna av uppsatsförfattaren (2021-08-01).



1.a



1.b



1.c



1.d

Bilaga 2. Alice's Adventures in Wonderland



2.a



2.b



2.c



2.d

Bilaga 3. Känner du Pippi Långstrump?



3.a Interaktivt läge



Det här är Tommy och Annika. Det är två små rara och snälla barn. Här spelar de croquet i sin trädgård. Det är rätt roligt.

"Men i alla fall skulle jag så gärna vilja ha en lekkamrat", säger Annika.

"Det skulle jag också", säger Tommy.

Bredvid Tommys och Annikas trädgård är det en annan trädgård, och där ligger en villa, som heter Villa Villekulla. Ingen bor där, huset står alldeles tomt.

"Så fänigt att ingen kan flytta in i det där huset", säger Tommy.

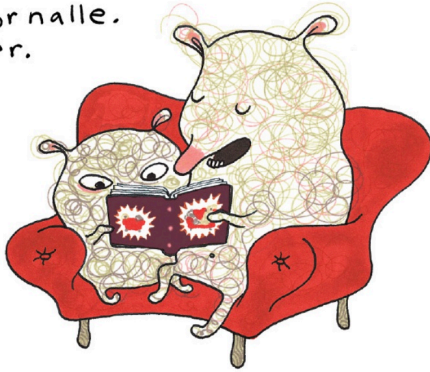
"Ja", säger Annika. "Någon borde bo där. Någon som hade barn."



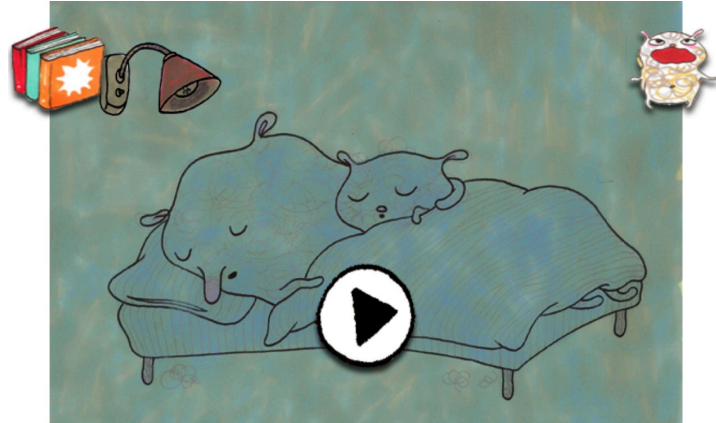
3.b icke-interaktivt läge

Bilaga 4. Vem bestämmer?

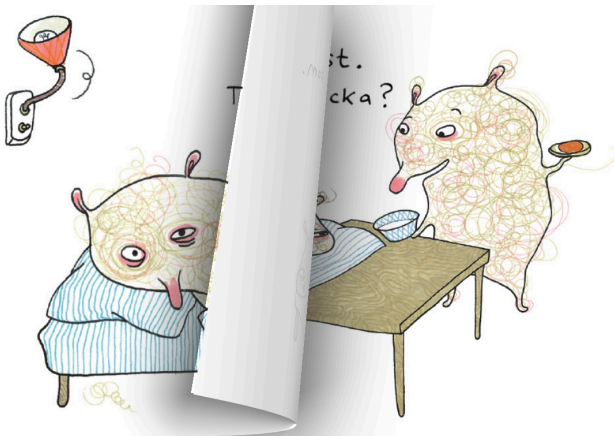
Titta! En liten nalle.
Och en stor nalle.
Dom läser.



4.a



4.b



4.c

Nu ska dom äta frukost.
- Vill du ha fil eller macka?
Så frågar stora.



4.d

Bilaga 5. There's a Dragon in Your Book



5.a



5.b

Bilaga 6. The Little Mermaid



6.a



6.b



6.c

För demonstration av hur appen fungerar besök Books & Magics hemsida: <https://booksandmagic.com>